
Valerrance
Une geste
médiévale
au cœur
d'une forêt
ensorcelée
Une session
du GN
Les Sentes
animée par
Thomas Munier
Le 11 & 12/09 à La Ville
Albertine (Ambon, Morbihan)

SOMMAIRE

LES SENTES : VALERRANCE, Ambon, 11 & 12 septembre 2021

Un jeu de rôle grandeur nature et une geste médiévale au cœur d'une forêt ensorcelée.

(temps de lecture : 9 minutes)

INSCRIPTION

Après lecture du détail de l'événement, si tu as des questions ou si tu décides de t'inscrire, envoie un mail à thomas.munier.outsider@gmail.com
Il te faudra également réserver une place via la billetterie :
www.helloasso.com/associations/la-ville-albertine/evenements/gn-valerrance
Tu peux, si tu le souhaites, échanger sur la page facebook de l'événement :
https://www.facebook.com/events/347552330058588/

LA DATE DU JEU

Le 11 & 12 septembre 2021, à la Ville Albertine (Ambon, Morbihan) :
http://lavillealbertine.fr/
https://www.facebook.com/lavillealbertine/

LA DURÉE DU JEU

Samedi
9h30 : pot de l'amitié
10h-15h préparation collective (amenez votre propre casse-croûte)
15h jusque dimanche 12h : jeu
12h-14h : repas et débriefing

Repas du samedi soir et brunch du dimanche matin compris dans le forfait !

Il est possible d'arriver dès le vendredi soir si vous voulez camper sur place.

LE LIEU DU JEU

Le jeu aura lieu en plein air, en forêt, avec un point de feu. Seuls abris encore debout, trois vieilles cabanes hantées investies par les Christiques. Autrement dit, couvrez-vous et chaussez-vous en conséquence. Prévoyez un éclairage pour le jeu de nuit. Une lampe-torche enrubannée dans un chiffon peut faire l'affaire.

À l'attention des personnes à mobilité réduite : le terrain forestier est accidenté (mais sans pente) mais les temps forts de jeu seront concentrés sur les campements, ce qui vous évitera des déplacements trop pénibles.

TARIFS

Tarif plein : ***35 €*** *(possibilité de payer davantage pour augmenter le nombre de places solidaires)*
Tarif pour les personnes en précarité financière : ***25 €***
Vous avez la possibilité de contribuer à augmenter le nombre de places solidaires.
Si vous annulez votre présence, vous pouvez obtenir un remboursement jusqu'au 31/08/2021. Passé ce délai, il vous sera plutôt proposé un avoir sur un prochain événement de la Ville Albertine.

PARTICULARISMES

Si vous souffrez d'une intolérance alimentaire ou d'une phobie, merci de me contacter pour discuter d'éventuels aménagements : thomas.munier.outsider@gmail.com



COURRIER D'INVITATION

J'ai le plaisir de t'inviter à un **jeu de rôle grandeur nature**. https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_rôle_grandeur_nature
Le jeu s'appelle ***Les Sentes : drames forestiers dans une réalité sorcière***.
https://outsiderart.blog/millevaux/les-sentes/
La session du jeu s'appelle *Valerrance*.
Nous allons y incarner les membres de plusieurs alliances : les Sylvestres, les Banni.e.s et les Christiques. Certains se retrouvent par hasard perdus dans les forêts limbiques, domaine des rêves, des souvenirs, des morts et des créatures surnaturelles. D'autres y ont établi depuis longtemps leur demeure. C'est la rencontre entre les deux mondes, l'ordre et le sauvage, l'humain et le surnaturel, qui va générer toute l'intrigue. Des chevaleresses tomberont-elles en amour avec des esprits-fées ? Des ogresses captureront-elles des jouvenceaux ? Des ermites affronteront-elles des druides ? Des impures se frotteront-ils aux purs ? Et par-delà les petites histoires, il y a le grand conflit : chaque alliance a un projet pour le bois magique mais il ne pourra voir le jour sans faire de tort aux autres alliances.

Dans le bois magique de Valerrance, tout est possible et il est plus facile d'y entrer que d'en ressortir. Les rares qui le font n'en reviennent d'ailleurs jamais indemnes.
Ici, tout le monde pratique (sans jamais vraiment l'avouer aux autres) des rituels magiques qui vont nous confronter au surnaturel et à des drames humains. Cela commence par des visions. Puis un parcours initiatique. Puis il y a un chant. Alors commence la résurgence : le temps magique. Il y a ces parchemins apparus dans votre poche, qui décrivent des rituels. Il faut les accomplir avant la reprise du chant qui marque la fin de la résurgence, sinon vous vous transformerez en monstre. Mais à cause de ces rituels, tout va basculer.

Dans le bois de Valerrance, la petite histoire et la grande, le fuseau et l'épée, le lavoir et la bure, le feu de camp et le portail infernal, sont en perpétuel côte-à-côte.

Valerrance est un GN impro. L'intrigue et le jeu reposent essentiellement sur les personnages que vous allez créer à l'avance en assemblant des petites fiches génériques.

Il est possible de se concerter à l'avance sur les aspects du jeu, l'événement facebook et ma boîte mail sont là pour ça, mais c'est facultatif.



LE GROUPE DE JEU

- Nous serons au maximum une soixantaine de personnes.

- Il est possible de faire jouer des adolescents de seize ans et plus (accompagnés d'un adulte référent) s'ils se sentent assez sérieux pour un GN ambiance.

INFORMATIONS SUR LE JEU ET SES MODULATIONS

- Si besoin, tout le détail du jeu est sur la page dédiée. https://outsiderart.blog/millevaux/les-sentes/

- **Avertissement sur le contenu : Maladie, blessures du passé, relations humaines dysfonctionnelles, rapports de force, violence sur les animaux, meurtres, suicide, perception incertaine de la réalité.**
Si l'un de ces contenus te préoccupe mais que tu veux éviter de lire le texte du jeu, discutes-en avec avec une personne qui l'a lu, pour voir ensemble ce qu'il convient de faire.

- Si tu éprouves une gêne, une difficulté ou une appréhension qui pourrait limiter ton accès à ce jeu, contacte-moi pour qu'on discute des aménagements possibles : thomas.munier.outsider@gmail.com

- Tu pourras quitter le jeu avant la fin, mais quand tu le feras, songe à prévenir au moins deux des personnes qui restent.

PRÉPARATION INDIVIDUELLE

O Merci de créer ton personnage à l'avance en suivant cette procédure : https://chartopia.d12dev.com/chart/36650/

O Si tu as le temps, tu peux lire les règles du jeu en avance (*Résumé des règles*, chapitre *Briefing et Visions*, éventuellement aussi *Parcours Initiatique*).

O Côté costume, habille-toi chaudement pour le soir et avec des chaussures ou des bottes bien étanches et chaudes. Tout vêtement qui peut avoir un look bien sûr médiéval, mais aussi rustique, usé, mystique, noble ou marginal, est à privilégier. Tu peux y adjoindre un petit élément bizarre. **Armes en latex bienvenues !**

O Si tu veux jouer une créature surnaturelle, sens-toi libre. Note que les hommes et femmes à tête de renard, d'ours, de corbeau ou de loup sont les plus représentatifs de l'univers de jeu, mais les autres créatures sont les bienvenues, y compris les orques ou les elfes par exemple.

O Prévois des vêtements et chaussures de rechange si tu te salis ou te mouilles.

O Ton personnage peut avoir l'âge et le genre que tu veux.

O Tu peux commencer à réfléchir à ton personnage en terme de :
+ posture ;
+ gestuelle ;
+ caractère ;
+ façon de parler.

O Tu peux venir avec ton animal de compagnie, qui devient celui de ton personnage. Ne le fais que si tu n'as pas de solution pour le garder (un animal n'est pas un jouet) et qu'il est capable de rester calme si quelqu'un fait de grands gestes ou élève la voix.

PRÉPARATION COLLECTIVE

O Au début du jeu, je chanterai la chanson Blanche Marguerite pour amorcer la partie. Si tu veux te joindre à moi, fais-le moi savoir (thomas.munier.outsider@gmail.com)

O On peut jouer à ce jeu sans matériel. Mais si on veut du faste, voici la liste du matériel utile à consulter / compléter si tu veux amener quelque chose.

O Si tu veux éviter qu'on touche au matériel que tu apportes (parce que c'est juste de la déco ou que tu veux être la seule personne à t'en servir), attache un ruban ou une ficelle autour.

O Ne prévois d'allumer un feu que dans les foyers déjà existants et seulement si tu es déjà habitué.e à le faire.

O Si tu proposes / recherches du covoiturage, complète ce fichier.

RÉCAPITULATIF DE CE QUI T'EST DEMANDÉ

O Est-ce que cela t'intéresse de participer ?
O Avance la participation aux frais.
O Préparation individuelle (costume, équipement, attitude).
O Préparation collective (liste de matériel, fichier de covoiturage).

Merci beaucoup pour ton attention et ton intérêt !

Thomas Munier,
auteur des *Sentes*
animateur de cette session

CRÉDITS ILLUSTRATIONS

Couverture : Dilan Damith Prasanga's, insane_capture, Kotomi Creations, kurafire, Mark Grealish, modowd, SophieCharlotte, CC-BY-NC

Images intérieures :
Laura Grafie, CC-BY-ND
Holy Mane, (C) www.holymane.com
Bifford the youngest, CC-BY-ND
Riqui Dahlgren, CC-BY-ND

ANNEXE 1 : LES TROIS ALLIANCES

LES CHRISTIQUES ✞

Nous venons du monde extérieur et représentons l'ordre immuable de la civilisation : la noblesse, le clergé et le tiers-état. Nous avons trouvé un passage vers le bois de Valerrance et avons décidé de l'explorer. Mais le portail s'est refermé derrière nous.
Notre volonté : sanctifier le bois de Valerrance et nous y installer définitivement.
Les communautés de l'alliance : les Nobles, les Hospitalites, les Sans-rien

LES BANNI.E.S

Nous étions le grain de sel dans la civilisation et pour cela les Christiques nous ont exilées dans le bois de Valerrance.
Notre volonté : ouvrir une portail pour sortir de Valerrance et regagner le monde prosaïque.
Les communautés de l'alliance : les Autres, les Sorcellistes, les Justicistes

LES SYLVESTRES

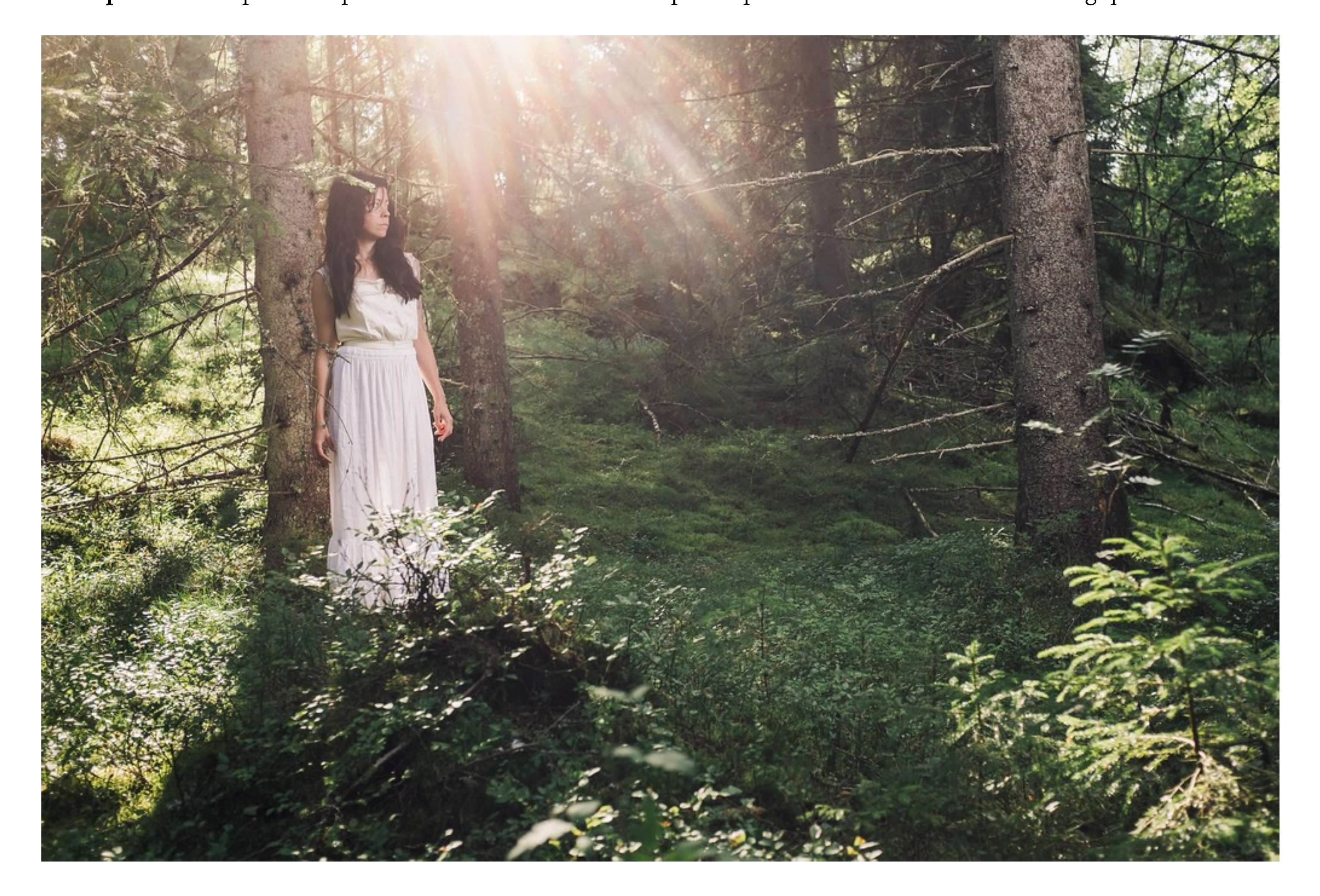
Nous sommes des créatures fantastiques ou des humains et humaines vénérant la nature. À l'origine, nous peuplions le monde entier mais depuis longtemps nous ne pouvons plus vivre que dans le bois de Valerrance, car dans le monde prosaïque, les croyances païennes qui sont les nôtres ont reculé.
Notre volonté : inonder le monde prosaïque d'énergie païenne, étendre le bois magique à l'infini.
Les communautés de l'alliance : les féériques, les animistes, les lémures, les corax

Chaque alliance possède un.e élu.e (dont l'identité sera révélée à l'alliance en milieu de jeu). Et chaque alliance, pour assouvir sa volonté, devra sacrifier l'élu.e d'une autre alliance.

Si les Christiques sacrifient l'élu.e des Banni.e.s, le bois de Valerrance sera sanctifié.
Si les Sylvestres sacrifient l'élu.e des Christiques, l'influence du bois magique s'étendra au monde entier.
Si les Banni.e.s sacrifient l'élu.e des Sylvestres, le portail de sortie de Valerrance s'ouvrira.

ANNEXE : 2 LE MONDE

Le monde païen a progressivement reculé face au monde chrétien. Mais à son tour, cette civilisation menace de tomber en **ruine**, écrasée sous son propre poids.
La **forêt**, longtemps en recul, reprend ses droits.
L'**oubli** nous ronge. Nous perdons la mémoire et usons de tous les stratagèmes superstitieux possibles pour y remédier.
L'**emprise** transforme les êtres les choses. Cette forme de magie sauvage et païenne provoque des mutations.
L'**égrégore** donne corps à nos peurs et à nos croyance. Cette forme de magie instinctive est issue de nos pensées et œuvre à notre insu.
Les **horlas** se tiennent tapis près de nous. Des monstres, ni humains, ni animaux, façonnés par l'emprise et l'égrégore, hantent la forêt et se cachent dans la gent humaine.
Des **esprits-fouines** prennent possession de nous et nous manipulent pour se nourrir de nos destins tragiques.



ANNEXE 3 : PLANNING / INTRIGUE

Samedi 9h30 : pot de l'amitié
10h-12h : briefing sur les règles
12h-13h : repas (amenez votre propre casse-croûte)
13h-15 h : élection des délégué.e.s de communauté + rappel de l'intrigue + ateliers
15h jusque dimanche 12h : jeu (Repas du samedi soir et brunch du dimanche matin compris dans le forfait !)
Dimanche 12h-14h : repas (fin du brunch) et débriefing informel

15 h : Temps fort communautaire
Début du jeu, chaque communauté se dirige vers son campement pour y vivre un temps fort

16 h : Réunion d'alliances
Chaque alliance se réunit en un point particulier de la forêt

17 h : Joutes
Rencontre de toutes les communautés / chaque communauté se présenter aux autres / joutes

18 h : [Hors-jeu] Réunion des délégué.e.s

19 h : Carnaval
Fête d'équinoxe, organisée par les Autres, qui s'achève avec l'élection du pape ou de la papesse des fous, suivie du simulacre de son exécution.

21 h : Fraternisation
Christiques et Sylvestres tentent une fraternisation avec un pacte de protection mutuelle, ce qui déplaît aux errants (car ils auront alors plus de difficulté à sacrifier l'élu des Sylvestres pour quitter Valerrance). Il est possible aussi qu'une partie des Christiques et des Sylvestres ne soient pas de bonne foi.

18 h : [Hors-jeu] Réunion des délégué.e.s

23 h : Révélation des élu.e.s
Chaque alliance doit se rendre dans un lieu quel n'a jamais visité pour y avoir la révélation de son ou sa élue. L'élue se voit investir de pouvoirs de guérison pour toute la durée restante de la résurgence, à moins qu'elle ne cède ce pouvoir à quelqu'un d'autre (le pouvoir est cédé, mais pas le statut d'élection, et la personne légataire conserve ce pouvoir jusqu'à la fin, sans pouvoir le céder). Si une alliance ennemie apprend qui est l'élu.e, elle peut tenter de lea capturer, mais ces tentatives ne fonctionnent que si l'élu.e est d'accord pour se faire capturer.
N.B : si l'élue meurt ou disparaît sans que ce ça soit le fait d'une alliance antagoniste, une nouvelle personne élue est révélée (choisie de préférence par l'élue sortante.)

Dimanche 1 h : Funérailles
On découvre que les Lémures sont des morts-vivants et on procède à leur procession funéraire, à la fois chrétiennes et païennes.

Dimanche 9h : [Hors-jeu] Réunion des délégué.e.s

Dimanche 10 h : Capture
Si l'on connaît le nom de l'élu.e de son alliance antatogoniste, on peut lea capturer contre son gré. Mot-clé : nom de l'élu.e + « Le temps est venu »

Dimanche 11 h : Sacrifice
Chaque alliance se réunit pour voir si elle sacrifie ou non l'élue capturée. Une personne proche de l'élue, appartenant à la même alliance, peut se proposer en sacrifice à sa place, pour les mêmes effets.

Dimanche 12 h : Épilogue
Regroupement au campement des Christiques, où l'on établit ce qu'il advient des un.e.s et des autres.

ANNEXE 4 : DISPOSITIF SANITAIRE

Nous mettrons en œuvre les précautions sanitaires qui seront en vigueur au moment du jeu. Nous avons élaboré un dispositif, inspiré des préconisations de la FédéGN.

+ Les distances de sécurité seront expliquées en jeu par un tabou physique pour les personnages.
+ Il y a un accès à l'eau et à du gel hydroalcoolique
+ Il y a des lingettes désinfectantes et du gel désinfectant dans les toilettes (3 cabines de toilettes sèches sur le site)
+ Il y a un bloc sanitaire artisanal avec évier et douche
+ Un panneau d'affichage récapitule les gestes barrières
+ Nous respecterons les arrêtés énoncés par la mairie
+ Un registre des personnes présentes sera tenu
+ Le parking est assez grand pour que les voitures soient espacées
+ Le briefing sera fait en extérieur
+ La salle de repos sera désinfectée
+ La restauration se fera sous forme de pique-nique pris à l'extérieur
+ Il y aura un orga responsable sécurité (pour gérer les éventuels problèmes de santé)
+ Nous vérifierons lors du briefing qui a reçu une formation aux premiers secours



ANNEXE 5 : CHANSON « LA BLANCHE BICHE » (version de Tri Yann)

Celles qui vont au bois c'est la mère et la fille
La mère va chantant et sa fille soupire

" - Qu'a vous à soupirer ma blanche Marguerite
- J'ai bien trop d'ire en moi et n'ose vous le dire

Je suis fille le jour et la nuit blanche biche
La chasse est après moi des barons et des princes

Et mon frère Renaud qui est encore le pire;
Allez ma mère, allez, bien promptement lui dire

Qu'il arrête ses chiens jusqu'à demain midi

- Où sont tes chiens Renaud, et la chasse gentille?

- Ils sont dedans le bois, à courre blanche biche
Arrête-les Renaud, arrête je t'en prie !

Trois fois les a cornés, de son cornet de cuivre
A la troisième fois, la blanche biche est prise

Mandons le dépouilleur, qu'il dépouille la biche
Celui qui la dépouille dit : "Je ne sais que dire... "

Elle a le cheveu blond et le sein d'une fille. "
A tiré son couteau, en quartiers il l'a mise

On en fait un dîner aux barons et aux princes
- " Nous voici tous sied, hors ma sœur Marguerite

- Vous n'avez qu'à manger, suis la première assise
Ma tête est dans le plat et mon cœur aux chevilles

Mon sang est répandu par toute la cuisine
Et sur vos noirs charbons mes pauvres os s'y grillent. "

Celles qui vont au bois c'est la mère et la fille
La mère va chantant et sa fille soupire

" - Qu'a vous à soupirer ma blanche Marguerite

- J'ai bien trop d'ire en moi et n'ose vous le dire. "